

Aprimoramentos



Aprimoramentos

By Anderson “Anúbis” e Lamazuus

Aqui estão reunidos os principais Aprimoramentos vistos nos RPGs da Daemon Editora. Esta lista foi elaborada com a finalidade de auxiliar os Mestres e Jogadores à desenvolverem seus Personagens com muito mais opções e refinamento, por isso aqui serão encontrados não apenas os Aprimoramentos habituais, como também outros alternativos e alguns resgatados das antigas edições dos livros ARKANUN e TREVAS.

Aprimoramentos são toques pessoais na vida do seu Personagem. Peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único. Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos.

Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos de vantagens que o jogador deseja.

Esses pontos não devem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível. Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Aprimoramentos Positivos

Afinidade com Fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo – ou dois corpos compartilham uma mesma alma.

O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie personagens separadamente.

4 pontos: idem ao acima, mas em determinadas circunstâncias (conjurações astrais ou fenômenos naturais), os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo.

Alma Gêmea

3 pontos: o personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Quando estiverem próximos, algo vai acontecer para que eles se encontrem. Sempre que o personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o Mestre pode decidir se a sua Alma Gêmea aparece e, por algum pretexto qualquer, a pessoa lhe auxilia em alguma tarefa que o seu personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Pura

Apenas para Personagens cristãos.

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A

ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Ambiente Favorável

Apenas para Personagens Magos.

O mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha um 1D adicional em cada Magia que ele realizar.

1 ponto: raro, durante um eclipse ou o equinócio.

2 pontos: incomum, durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva.

3 pontos: comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano.

4 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sentem um pelo outro.

Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor. Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de WILL Fáceis contra Sedução.

Anjo da Guarda

2 pontos: alguém lá em cima gosta de você, tanto que o ajuda. Seu anjo da guarda age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

3 pontos: seu anjo lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações críticas, tais como: aquela bala que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar.

Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Aumento de Nível

O personagem começa o jogo em um nível superior ao primeiro. Este é um Aprimoramento que o Mestre deve anunciar anteriormente ao jogo se irá permitir ou não que os personagens comprem.

2 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 2 (102 pontos de Atributo, + 30 pontos de Perícias, + 1 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

3 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 3 (103 pontos de Atributo, + 60 pontos de Perícias, + 2 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

4 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 4 (104 pontos de Atributo, + 90 pontos de Perícias, + 3 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

5 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 5 (105 pontos de Atributo, + 120 pontos de Perícias, + 4 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Biblioteca Mística

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem.

1 ponto: a biblioteca possui 5 Rituais.

2 pontos: a biblioteca possui 15 Rituais.

3 pontos: a biblioteca possui 25 Rituais.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Caçador de Demônios ou Anjos

Quando o jogador escolhe este ponto de Aprimoramento, seu personagem possui a “missão” de caçar e exterminar os Anjos e Demônios por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: O personagem possui Conhecimentos sobre a criação que caça (Anjos ou Demônios) com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura com 45 %, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma Sociedade Secreta com este fim (os Magos Atlantes, os Templários, a AGNI ou os Hiotas).

Canalizador

Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias (obs: os Pontos de Vida convertidos em Pontos de Magia só podem ser recuperados por descanso, nunca através de meios místicos).

2 pontos: converter 6 PVs em 1 Ponto de Magia.

4 pontos: converter 4 PVs por 1 Ponto de Magia.

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim várias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Capaz de Enxergar Espíritos

4 pontos: você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros humanos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo marcado-o profundamente.

Cibernéticos

O Personagem possui itens biônicos conectados ou implantados no próprio corpo. Podem ser aparelhos robóticos que ele carrega consigo.

1 ponto: 1 ponto de Cibernéticos.

2 pontos: 3 pontos de Cibernéticos.

3 pontos: 5 pontos de Cibernéticos.

4 pontos: 7 pontos de Cibernéticos,

5 pontos: 10 pontos de Cibernéticos.

Classe Social

Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa.

1 ponto: O personagem possui uma torre, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou uma pequena loja ou taverna. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.

2 pontos: O personagem possui um pequeno castelo ou feudo, ou é relacionado com o burgomestre da vila. Pode ainda possuir pequenas lojas ou uma companhia de navegação.

3 pontos: O personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com servos, ou uma pequena cidade. O personagem pode ser um Nobre ou Embaixador

Clero

1 ponto: o personagem é um padre ou clérigo responsável por um pequeno templo em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis e organização da comunidade.

2 pontos: o personagem é um bispo ou clérigo responsável por uma região ou condado. Ele possui um templo de tamanho razoável em uma cidade maior, e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para realizar missões e deve supervisionar o andamento dos padres de sua região.

3 pontos: o personagem é um arcebispo ou um alto sacerdote responsável por grande área e os vários templos contidos nela. Possui notória influência sobre a política regional.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência (teste Memória Fácil para conhecidos, Normal para pessoas que tenha visto pelo menos uma vez, e Difícil para pessoas que apenas saiba a sua descrição).

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de WILL e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Conjuração

4 pontos: o personagem possui a excepcional habilidade materializar objetos nesta realidade (na verdade, trata-se de “puxá-los” do plano de Spiritum para a Terra). Para tal ele deve fazer um teste de PER Fácil, para objetos comuns (como lápis

ou papel); Normal, para objetos incomuns (peças de roupa, ca-deiras, armas); e Difícil, para objetos raros ou únicos (um deter-minado documento, a chave de uma porta).

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum proble- ma e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos conta- tos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pon- tos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

- 1 ponto:** um aliado importante.
- 2 pontos:** dois aliados importantes.
- 3 pontos:** quatro aliados importantes.
- 4 pontos:** oito aliados importantes.

Controle de Multidões

2 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los a seguirem ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar des- confiança, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer obteria.

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convenci- onal, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aven- tura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias que gerem esse efeito, dobre a porcentagem dos Testes de WILL.

Detectar Magia

2 pontos: com um Teste de PER, o personagem é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais ma- teriais, locais ou criaturas são ou não naturais.

3 pontos: igual ao acima, mas com a possibilidade de identi- ficar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

Divida de Gratidão

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pes- soa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter cer- tos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham- se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pes- soa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá- la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as consequências.

Empatia com Animais

1 ponto: os animais não vêem ameaça algum no persona- gem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua pre- sença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Fama

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum ou- tro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é frequentemente um dos assuntos preferidos do público.

Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por par- te dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, as- sédio de fãs, destaque na mídia e alvo constante de paparazis.

- 1 ponto:** líder reconhecido de um bairro
- 2 pontos:** alguns bairros, uma cidade pequena.
- 3 pontos:** algumas cidades pequenas, uma metrópole.
- 4 pontos:** algumas metrópoles, um estado ou região.

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equi- vale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor (“se você é filho de McAssen, pode se casar com minha filha”, “to- dos os Smiths são bem-vindos à minha taverna”, “um discípulo do Cavaleiro Rondeville? Por favor Senhor, ajude-nos a comba- ter a criatura maligna que habita aquela caverna sombria”).

Familiares

Seu Personagem possui um Familiar.
Veja o Aprimoramento Mascote.

Forças Militares

O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contrata- dos, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

- 1 ponto:** 2 soldados.
- 2 pontos:** 4 a 5 soldados.
- 3 pontos:** 8 a 10 soldados.
- 4 pontos:** 15 a 20 soldados.
- 5 pontos:** 30 a 40 soldados.

Guardião de um Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. **ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.**

Gremilins

3 pontos: são pequenos demônios relacionados à aparelhos mecânicos que seguem o personagem. Por onde passam, as máquinas mais simples ou complexas quebram, explodem ou simplesmente não funcionam. Essas criaturinhas parecem ter se afeiçoado a você, atendendo alguns de seus pedidos relacionados à sabotagem. Para pedir ajuda a seus “amigos”, basta fazer um Teste de CAR, com a autorização do Mestre.

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor. É um processo extremamente doloroso.

Homúnculo:

CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1,

WILL 5, CAR 0, PER 16, 8PVs, IP 0, Garras 20/20 (dano 1d3).

Identidade Secreta

1 ponto: o Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações. O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa. Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores, agentes federais ou outros inimigos que estejam à sua procura.

No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça. Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs, a conhecem.

Improvisador

1 ponto: Quando pequeno você ficava assistindo “McGuyver” e “Mundo de Beakman”, e chegava até a testar algumas de suas façanhas. É capaz arquitetar pequenas experiências ciente dos resultados que elas podem causar (como, por exemplo, causar a impressão que a sombra projetada na parede é de uma pessoa armada e não de um boneco do comando em ação).

2 pontos: o Personagem pode resolver problemas que exi-

jam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar que ele adaptou. O personagem deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de INT para ver se o improviso deu certo. Qualquer coisa que seja única ou específica (fora do conhecimento da maioria das pessoas), realmente não suportando nenhum tipo de improviso (como o fetiche para um ritual) resultará em falha automática.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

- 1 ponto:** um bairro, sindicato ou estação local.
- 2 pontos:** alguns bairros, uma cidade pequena.
- 3 pontos:** algumas cidades pequenas, uma metrópole.
- 4 pontos:** algumas metrópoles, um estado.
- 5 pontos:** dois ou três estados, um pequeno país.

Infravisão

1 ponto: o personagem possui uma visão especial, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. Ele vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados.

Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Lábia). Ele ainda torna Difíceis todos os Teste de Interrogatório.

Itens Mágicos

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá um ou mais objetos mágicos e a razão disso deve ser muito bem explicada em seu Background.

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja.

Este Aprimoramento concede ao Jogador pontos que ele usará, conforme achar melhor, para gerar seu Item Mágico, totalmente único e personalizado.

- 1 ponto:** 1 Ponto de Itens Mágico.
- 2 ponto:** 3 Pontos de Itens Mágico.
- 3 ponto:** 5 Pontos de Itens Mágico.
- 4 ponto:** 7 Pontos de Itens Mágico.

Mascote

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá uma ou mais criaturas, místicas ou não. Elas o acompanham durante suas aventuras, devido a alguma razão que deve ser explicada no seu background. Note que a criatura em questão pode variar muito, desde um simples animal de estimação, como um cachorro ou um papagaio, até um ser mitológico, como uma cockatrice ou uma anaconda.

O animal possui um tipo de vínculo com o personagem, permitindo que ele possa compreender alguns comandos simples, como atender a um chamado, atacar, vigiar um loca e cumprir pequenas ordens.

Esse aprimoramento pode ser comprado várias vezes, permitindo ao personagem ter mais de um animal, sendo que cada novo animal tem seu custo normal. No caso de animais pequenos (como insetos, por exemplo) o Mestre pode utilizar ninhadas ou enxames equivalentes a 1d6 x 100 animais correspondentes.

Seu Personagem também pode possuir um Familiar como mascote. Familiares são animais que, através de Rituais específicos, tiveram seu corpo possuído por um espectro menor. Estes animais acompanham o Personagem, mas possuem poderes e qualidades superiores às dos animais comuns). Portanto, utilize este Aprimoramento para criar seu mascote conforme melhor lhe convier, podendo, inclusive, gerar criaturas únicas e inexistentes.

- 1 ponto:** 1 ponto de mascote
- 2 pontos:** 3 pontos de mascote
- 3 pontos:** 5 pontos de mascote
- 4 pontos:** 7 pontos de mascote
- 5 pontos:** 10 pontos de mascote

Não Precisar Beber ou Comer

2 pontos: seu Personagem não precisa beber nenhum tipo de líquido, nem sofre efeitos de desidratação. Esta característica só pode ser escolhida se o seu personagem possuir um background sobrenatural ou estiver vinculado a algum tipo de maldição.

3 pontos: seu personagem não precisa beber nem comer absolutamente nada. É imprescindível que haja uma explicação muito boa para isso em seu background.

Noção Exata do Tempo

1 ponto: seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de WILL contra WILL do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Pacto

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Inferno precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou ape-

nas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado !). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Poderes Psiônicos

Você foi agraciado com um grande poder, que instiga os sábios e estudiosos. Através da mente, o personagem é capaz de realizar diferentes proezas, como Telecinésia, Mediunidade, Psicoportação, Projeção de Consciência, Sensitividade e Força Vital.

Permitir que um Personagem possua Poderes Psíquicos e outros tipos de habilidades místicas (como Poderes Mágicos, por exemplo) fica totalmente a cargo do Mestre.

1 ponto: 1 Ponto de Psi e Focus 2

2 pontos: 2 Pontos de Psi e Focus 3.

3 pontos: 3 Pontos de Psi e Focus 5.

4 pontos: 5 Pontos de Psi e Focus 7.

5 pontos: 7 Pontos de Psi e Focus 9.

Pontos de Fé

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores, como o Deus Católico, Osíris, Odin, Allah, Shiva, Hecate, etc). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre. Alguns destas pequenas façanhas incluem Afastar Mortos-Vivos, Aumentar Atributos Físicos, Cura, Criação de Água Benta e Controlar Mortos-Vivos..

1 ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.

5 pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro).

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Presença Invisível

2 pontos: você tem a habilidade de não ser notado, as pessoas só percebem sua presença quando você se anuncia. O personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que as pessoas não prestam atenção nele, a menos que venha a se expor abertamente.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares (relativos à época atual) e em florins (para uso em campanhas medievais), devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 (ou 100 florins) mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 (ou 200 florins) mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 (ou 400 florins) mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 (ou 800 florins) mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 (ou 1.600 florins) mensais.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é frequentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como se era própria lenda.

2 Pontos: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um cientista que descobriu a cura para uma doença, um filósofo que formulou uma teoria, um profeta cujos predizeres estavam corretos, um grande rockstar, etc) e até os seres sobrenaturais podem reconhecer seu nome. Bio-

grafias são escritas sobre você, convites para entrevistas e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a -5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, d'esferidos para atordoá-lo).

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcanas. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possuir.

1 ponto: 1D de resistência.

2 pontos: 2D de resistência.

3 pontos: 3D de resistência.

4 pontos: 4D de resistência.

5 pontos: 5D de resistência.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade.

Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer ao Arkanun Arcanorum, Escola de Magia ou Ordem de Cavaleiros.

Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos. Existem varias ordens, tanto de magos quanto de cavaleiros, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte”. da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por seção de jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento Matemático

1 ponto: o personagem tem extrema facilidade em lidar com números, conseguindo fazer cálculos complexos instantaneamente. Pode medir distâncias, contar o número de pessoas em uma multidão, dizer o valor exato de uma maleta cheia de notas de 100, e fazer muitos outros cálculos, que exigiriam um longo processo matemático, com um raciocínio rápido e preciso.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranqüilo frente à um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros).

Tutor

Todo o Personagem Mago teve, em algum momento de sua aprendizagem, um Tutor que lhe ensinou sobre a Magia. Se você desejar que este Tutor ainda esteja com o seu personagem por alguma razão, então gaste seu pontos neste Aprimoramento. O Mestre deve criar toda a história e características do seu mentor, definindo à seu próprio gosto a personalidade, fraquezas, objetivos e problemas que ele enfrenta.

1 ponto: seu Tutor é um humano que ainda vive e pode, ou não, morar com o Personagem.

2 pontos: seu Tutor é uma criatura sobrenatural (um Anjo de Paraíso, um Demônio de Arkanun, um Vampiro ou mesmo o espírito de um mago morto).

3 pontos: seu Tutor é uma criatura de Infernun (demônios muito poderosos, porém os menos confiáveis como mentores).

4 pontos: seu Tutor é um Anjo mais poderoso, ou até um Arcanjo (podem acompanhar, de longe, o seu progresso e até, em raras ocasiões, descer dos céus para auxiliá-lo).

Vida Eterna

Você possui um meio de prolongar sua existência no mundo, e você já se vale desse meio de enganar a morte há algum tempo. O método deve ser descrito, em detalhes, pois normalmente é consistido por uma série de exigências, tais como o sacrifício de algumas vítimas, banhar-se em sangue a cada ciclo lunar, alimentar-se somente de ervas especiais, etc.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.

4 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

5 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias. Um personagem com esta idade possui, pelo menos, um inimigo muito poderoso, que deve ser cuidadosamente criado pelo Mestre.

Visão Noturna

2 pontos: tanto à noite quanto em ambientes fechados, o personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente. No entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do personagem. Sem isso torna-se impossível enxergar na escuridão total.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Voz de Comando

4 pontos: o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os subordinados relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio).

Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar disputar contra a WILL dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levando em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela ordem). Se obter um sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar à muitos perigos contra a vida do personagem).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Alergia Grave

-2 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Diffceis.

Alma Vendida

-2 pontos: em algum momento da vida miserável do seu personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumprir sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem (um mago poderoso, um demônio ou uma criatura mística), está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo um visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Andrógino

-1 ponto: o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo trulento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu “gêmeo” costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Arma ou Amuleto Maldito

Assim como possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum, possuir um item maldito é algo ainda mais raro. Os Magos evitam o contato com estes objetos, pois muitos acreditam que eles possam causar distúrbios em seus poderes místicos. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

-1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma maldita pequena ou média (adaga ou espada curta), que provoca uma penalidade de -1 (-1 para dano e -10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto que gere pequenos infortúnios (como alterar descontroladamente a cor dos olhos ou atrair a presença de demônios menores).

-2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma maldita maior (um machado ou uma espada longa), que apresenta uma penalidade de até -3 (-3 para dano e -30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de azar ou um amuleto que maximiza o dano provocado por um elemento.

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez varias vitimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: “Porque você me matou?” ou “Porque me deixou que eu morresse?”.

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer uma Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Casto

-1 ponto: o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnavais. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

Cético

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações “científicas” e sensatas.

Cleptomaníaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as consequências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tornam Difíceis.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábia.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Defeito de Ryoga

-1 ponto: o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dependência

-2 pontos: para se manter vivo o personagem precisa se alimentar de algo exótico e que causa um grande asco aos humanos, como carne de recém nascidos, sangue de unicórnio, ou outra coisa proibida. O personagem deve ingerir uma quantidade satisfatória desse alimento desumano todo o dia. Senão o fizer, perderá 1 PV a cada dia, até morrer ou até que volte a se alimentar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Dupla Penalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa ("um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois não quero ter de mandá-lo para o calabouço", "então seu mestre era o velho Angus, não? Desculpe, mas não confio em nada que venha daquele traidor", "casar minha filha com um McAssen? Jamais!").

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 Ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaníaco, mas às vezes pode agir como tal).

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas, seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio, é uma espécie de "alergia mágica". Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causas dores intensas. Desnecessário dizer que usar armas ou armaduras metálicas é um problema.

Fetiche Material

-1 ponto: o personagem precisa de um tipo de chave para poder usar sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder mágico (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum efeito mágico (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado para o Mago).

-2 pontos: idem ao anterior, porém o fetiche do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”. Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Gremilins

-3 pontos: são pequenos demônios relacionados à aparelhos mecânicos que seguem o personagem. Por onde passam, as máquinas mais simples ou complexas quebram, explodem ou simplesmente não funcionam. Essas criaturinhas parecem de testar você, seguindo-o apenas para atrapalhar sua vida, estragando as máquinas que estão próximas do Personagem (rádios ficam fora do ar, TVs se enchem de chuviscos, carros perdem peças, computadores travam).

Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre ele. O Mestre deve exigir um teste de WILL toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Maldição

O personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

-1 pontos: um pequeno infortúnio atrapalhada a vida do personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

-2 pontos: uma maldição afeta constantemente a vida do personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, todos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

-3 pontos: o Personagem recebeu uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o personagem por onde quer que ele vá, quando o personagem gritar em voz muito alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira, etc).

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um modus operandi. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Marca do Predador

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaníaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Monstruoso

-1 ponto: a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com pessoas desconhecidas resultará em graves problemas, e os Testes de CAR do personagem SEMPRE serão Difíceis (isso quando ele teve a chance de realizar um Teste)..

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrota-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida é mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual

O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas pelo FBI. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais rondando o personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas e relógios funcionam ao contrário, portas fecham sozinhas. A intensidade e força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

Pupilo

-1 ponto: um pupilo é alguém indefeso a quem o Personagem está ensinando seu ofício. É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

Pesadelos

-1 ponto: o sono do Personagem é freqüentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de WILL para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

Restrição à Magia

Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcanas.

-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou à noite).

Sangramento

-2 pontos: o corpo do personagem apresenta uma estranha “alergia” à magia. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, pára para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Sarcasmo

-1 ponto o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto.

Toque da Podridão

-3 pontos: Apenas Magos podem possuir este Aprimoramento. O Personagem é totalmente incapaz de drenar a energia mística de Arkanun para realizar suas magias. Então, ele precisa destruir a força vital da própria Terra para fazer seus feitiços. Cada vez que ele cria um efeito mágico, toda a vida vegetal em um raio equivalente ao Foco da magia (em metros) é destruída. Plantas morrem, árvores apodrecem e terrenos tornam-se estéreis durante anos.

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destroi pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

Viciado em Drogas

-1 ponto: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir frequentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente.

Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Visão Monocromática

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).